DIGITIMER

molten® For the real game

屋内用 卓上スコアボード柔道用

デジタイマ柔道 取扱説明書

品番 UX0110J

ご使用の前に、この取扱説明書をよくお読みの上、正しくお使いください。この取扱説明書はお使いになる方がいつでも見られる所に保管し、必要なときにお読みください。

重要

複数のデジタイマ柔道を連動するときは、操作するデジタイマ柔道の **親機** キーを押してください。(5ページ)

目次

ページ

1 安全上のご注意 ・・・・・ 3
2 使用上のご注意 ・・・・・ 3
3 各部の名称 ・・・・・ 4
4 ご使用前の準備 ・・・・・ 5
オプション接続図／連動設定（同機種）／停電補償機能／メモリーバックアップ機能
5 基本操作 ・・・・・ 7
機能切り換え操作／早送りキー操作／ブザー操作／ブザー切り換え操作／カウントアップダウン切り換え操作／オールリセット操作
6 機能別操作 ・・・・・ 8
F01 柔道国際ルール（連動） ・・・・・ 8
F02 柔道国際ルール（手動） ・・・・・ 11
F03 柔道国内ルール（連動） ・・・・・ 14
F04 柔道国内ルール（手動） ・・・・・ 17
F05 プログラムタイマー ・・・・・ 20
7 故障かなと思ったら ・・・・・ 24
仕様
保証書

1 安全上のご注意

必ずお守りください。

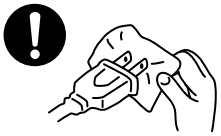
⚠ 警告

指示を無視して誤った取り扱いをすると、人が死亡、または重傷を負う可能性が想定される事項

■分解や改造をしないでください。

発火や異常動作を起こし、ケガの原因となります。
修理は販売店にご相談ください。

■電源プラグについたほこりは、拭き取ってください。

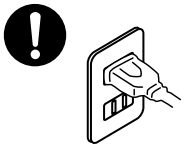


火災の原因となります。

■屋外やプールサイドなど、水のかかる恐れのある場所で使用しないでください。

ショート、感電の原因となります。

■定格15A以上のコンセントを、単独で使ってください。

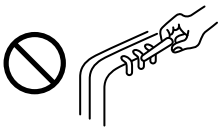


たこ足配線をすると、コンセント部が異常過熱して、発火の原因となります。

⚠ 注意

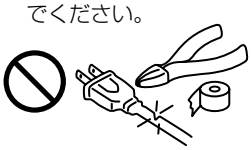
指示を無視して誤った取り扱いをすると、人が障害を負う可能性、または物的損害のみが発生する可能性が想定される事項

■製品の隙間に金属物、異物を入れないでください。



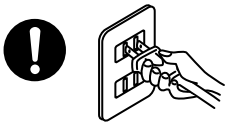
感電や異常動作を起こし、ケガの原因となります。

■電源コードやケーブルを傷つけたり、自分で接続補修をしないでください。



火災の原因となります。

■電源プラグを抜くときは、必ずプラグを持って抜いてください。

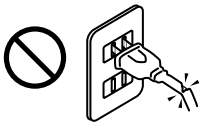


感電やショートを起こし、発火の原因となります。

■交流100V以外は使わないでください。

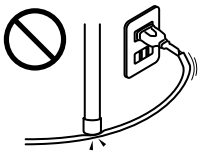
火災の原因となります。

■電源コードや電源プラグが傷んだり、コンセントの差し込みが緩いときは使わないでください。



感電やショートを起こし、発火の原因となります。

■電源コードやケーブルを無理に曲げたり、踏んだり、引っ張ったりしないでください。



火災、感電の原因となります。

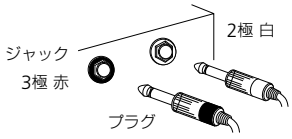
■使用時以外は、電源プラグをコンセントから抜いてください。

絶縁劣化による感電、漏電や火災の原因となります。

2 使用上のご注意

操作

●電源ON/OFFの間隔は5秒以上あけてください。誤動作の原因となります。
●キーは1つずつ押してください。
　試合時間タイマー、 抑え込みタイマーの **スタートストップ** **リセット** **訂正** キーは、
　他のキーとの同時押しが可能です。(3つ以上同時に押すと受け付けません)
　その他のキーは、2つ以上同時に押すと受け付けません。
●キーを押すと、キー音が鳴ります。(選択された機能で使用しないキーはキー音が鳴りません)
●鋭利なもので、キーを押さないでください。
●ケーブルのプラグとジャックの色を合わせてください。モルテン製のプラグ、ジャックは2極が白、3極が赤になっています。



ご使用、保管、お手入れ

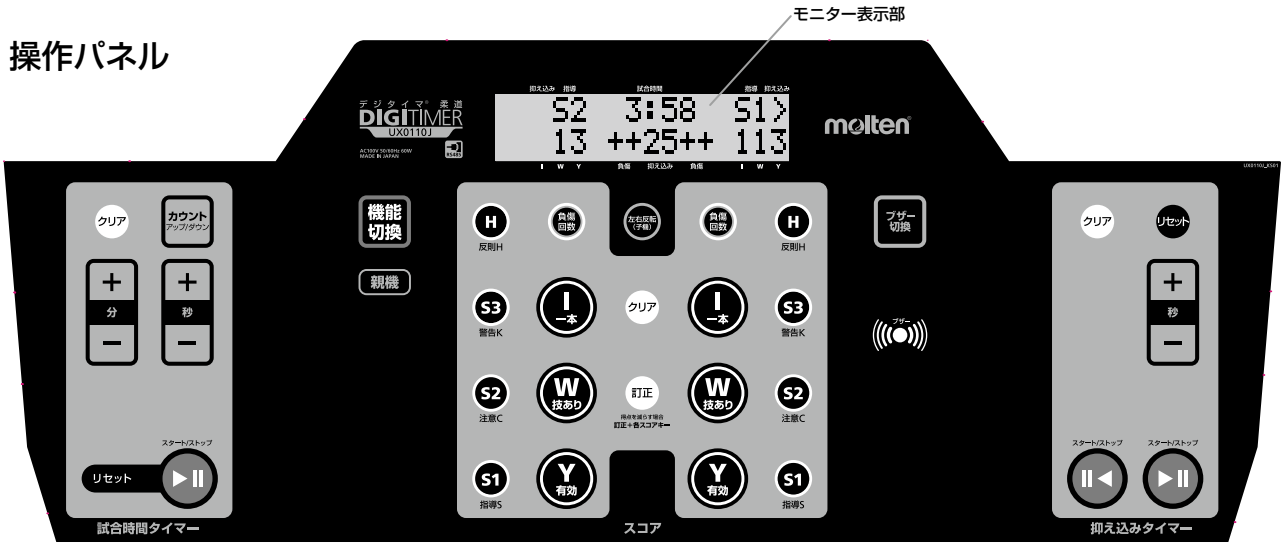
●屋外で使用、保管はしないでください。本品は屋内使用専用品ですので、防水や防塵機能はありません。故障の原因となります。
●直射日光の当たる場所で使用、保管しないでください。変形の原因となります。
●高温、多湿、結露する恐れのある場所での使用、保管はしないでください。
●ぶつけたり、落としたりしないでください。
●ベンジンやシンナー、たわしなどは使わないでください。汚れは柔らかい布でふき取ってください。

3 各部の名称

表示面

操作面

操作パネル

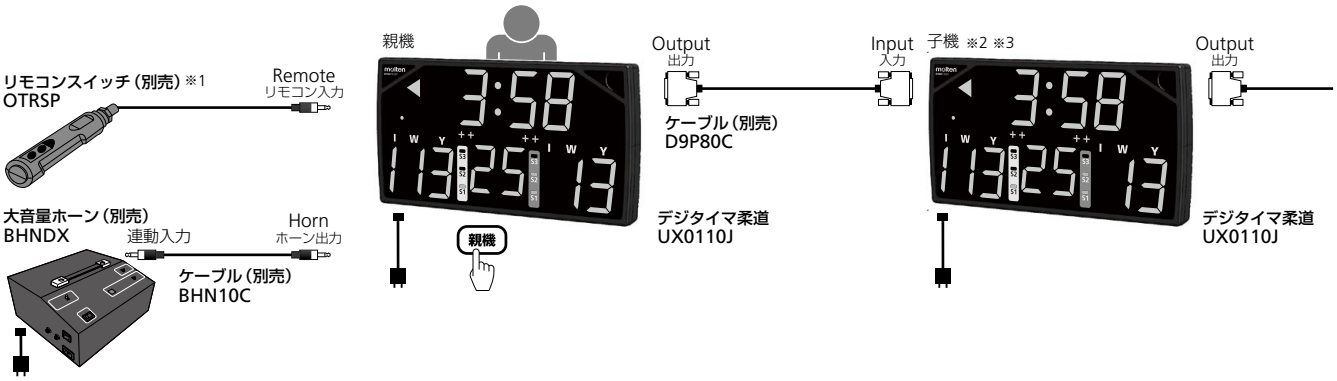


付属品：選手色ステッカー 白 S1・S2・S3 , 青 S1・S2・S3 , 白 S・C・K , 赤 S・C・K　各1枚
　　電源コード(5m)PW05C3 1本

4 ご使用前の準備

1, 付属の電源コードのメス側を本体操作面のコンセントに、オス側を電源コンセント(AC100V、50/60Hz)に差し込んでください。
2, 電源スイッチをONにしてください。

オプション接続図



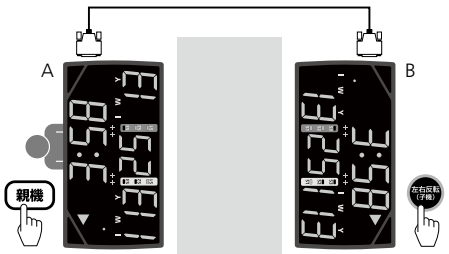
※1 試合時間タイマーのスタート/ストップ、リセットを行うことができます。
※2 ブザー音の設定は親機で行ってください。
※3 旧タイプの柔道用タイマーUD0020と連動できます。

連動設定（同機種）

1, 親機設定
複数のデジタイマ柔道を連動するときは、ケーブルで接続後電源を入れ、操作するデジタイマ柔道の **親機** キーを押してください。

⚠ 通信が開始され、親機以外のデジタイマの **親機** **左右反転** キー以外のキーは操作できないようロックされます。
子機の **親機** キーを、うっかり押さないようご注意ください。子機が、子機になる直前の機能で、親機になってしまいます。

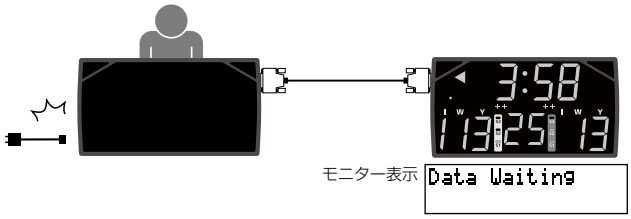
2, 得点表示位置の入れ替え
右図の場合、Bの得点表示位置はAと逆になり、試合場と対応しなくなります。
その場合、Bの **左右反転** キーを押してください。
試合場に対応するように、Bの得点表示位置の左右が入れ替わります。



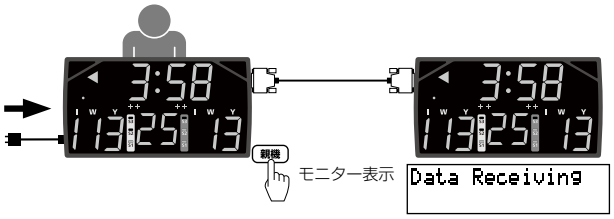
連動中うっかり…

親機の電源コードが抜けた場合

①親機の電源コードが抜けた！

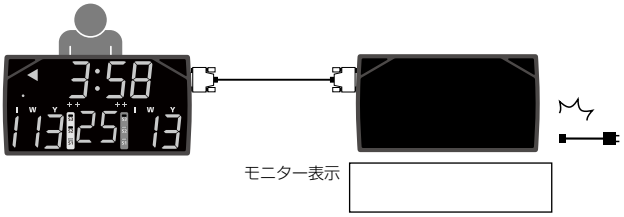


②電源コードを差し、**親機** キーを押すと復帰します



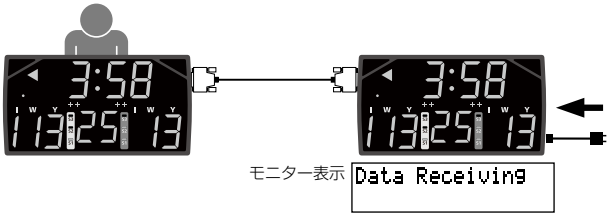
子機の電源コードが抜けた場合

①子機の電源コードが抜けた！



モニター表示

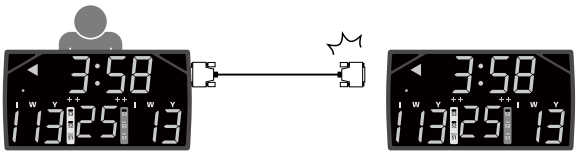
②電源コードを差すと復帰します



モニター表示 Data Receiving

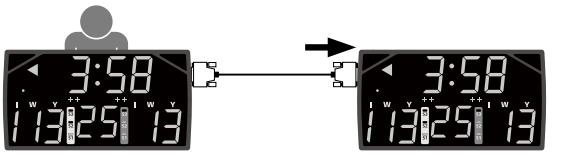
信号ケーブルが抜けた場合

①信号ケーブルが抜けた！



モニター表示 Data Waiting

②信号ケーブルを差すと復帰します



モニター表示 Data Receiving

停電補償機能

使用中、万一電源コードが抜けたり停電になった場合は、表示を消灯し、カウントを停止し、電源が切れる前の内容をメモリーします。

メモリーバックアップ機能

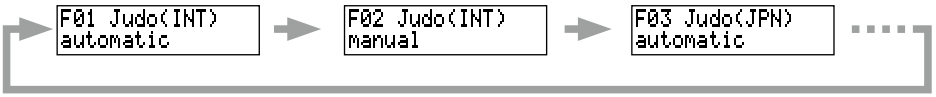
電源を切る前の表示と設定内容をメモリーしています(全機能)ので、電源を入れるたびに時間などの設定をしなくてもすぐにスタートすることができます。

(例) ①タイマー：5分で使用　②電源OFF　③電源ON　④ リセット

5 基本操作

機能切り換え操作

1, 操作パネルの **機能切換** キーをモニター表示の機能番号がご希望の番号になるまで押してください。※1
（カウント中は **機能切換** キーは受け付けませんので、カウントを停止させてから押してください。）



2, メモリーされている設定時間を呼び出す場合は、タイマー・サブタイマーそれぞれの **リセット** キーを押してください。設定内容を変更する場合は **クリア** キーを押してください。

早送りキー操作

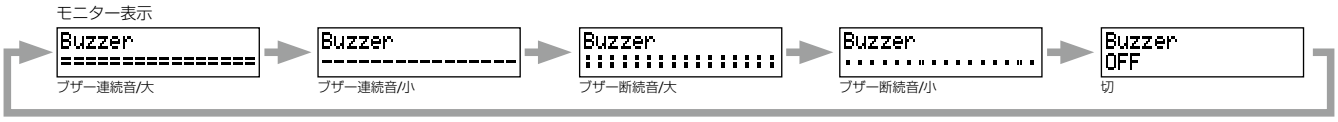
機能切換 **分** **秒** **有効Y** キーは、1秒以上押し続けると早送りします。

ブザー操作

ブザー キーを押すと、押している間ブザーが鳴ります。ブザーの音は **ブザー切換** キーで設定した音で鳴ります。
"切"の時は連続音/大で鳴ります。

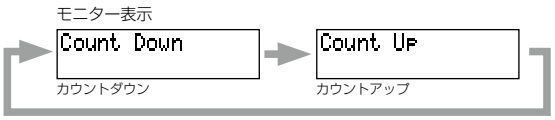
ブザー切り換え操作

ブザー切換 キーを1回押すごとに、タイマー終了時のブザー音を切り換えることができます。※1



カウントアップ/ダウン切り換え操作

カウントアップ/ダウン キーを1回押すごとに、カウントのアップ/ダウンが選べます。※1
カウントアップ/ダウン キーを押すとそれまでの時間設定内容は消去され、0：00になります。



オールリセット操作

デジタイマ 柔道(UX0110J)はメモリーバックアップ機能があるため、電源を切っても時間などの設定内容はクリアされません。
全ての設定をクリアしたいときや万一動作がおかしくなったときは、試合時間タイマーの **クリア** キーを5秒以上押し続けてください。
時間などの設定が全て工場出荷時の状態にリセットされます。

※1　設定関係のキーを1回押すと、現在の設定内容がモニターに表示されます。表示されている間にもう1度押すと、設定内容が切り換わります。設定内容の表示は2秒後に消灯します。

6 機能別操作

F01 柔道国際ルール(連動)

[試合時間タイマー]　試合時間タイマー(設定最大99分59秒)
[ス　コ　ア]　得点、罰則、反則、負傷回数
[抑え込みタイマー]　抑え込みタイマー(設定最大99秒)

抑え込み時間に、国際ルールの「一本＝20秒」、「技あり＝15秒」、「有効＝10秒」があらかじめセットされており、時間が経過すると自動的に各得点が加算されます。また、「反則」を受けると相手に「一本」が、2回目の「技あり」を取ったとき「一本」が自動的に与えられます。

試合時間タイマー/抑え込みタイマー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	試合時間タイマー	抑え込みタイマー	
1, 試合時間に合わせてください(例：5分) 試合時間タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 ＋ ×5回		5:00
2, ゴールデンスコア(延長戦)の試合時間の設定と抑え込み時間の設定を変更する場合			
① 試合時間をメモリーします	リセット		0:00 P2
② ゴールデンスコアの試合時間に合わせてください(例：3分のカウントダウン) (変更しなければ無制限のカウントアップ) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 ＋ ×3回		3:00 P2
③ ゴールデンスコアの試合時間をメモリーします	リセット		5:00 20 P3
④ 抑え込み「一本」の時間を変更します(例：25秒) (変更しなければ20秒) 抑え込みタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 ＋ ×5回	5:00 25 P3
⑤ 抑え込み「一本」の時間をメモリーします		リセット	5:00 15 P4
⑥ 抑え込み「技あり」の時間を変更します(例：20秒) (変更しなければ15秒) 抑え込みタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 ＋ ×5回	5:00 20 P4
⑦ 抑え込み「技あり」の時間をメモリーします		リセット	5:00 10 P5
⑧ 抑え込み「有効」の時間を変更します(例：15秒) (変更しなければ10秒) 抑え込みタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 ＋ ×5回	5:00 15 P5
⑨ 抑え込み「有効」の時間をメモリーします		リセット	5:00
※以下の説明は、ゴールデンスコアの試合時間、抑え込み時間の設定を変更しなかった場合			
3, 試合開始 設定時間がメモリーされます	▶II		5:00 4:59 ⋮
4, 右選手が抑え込みにはいった		▶II	1:30 0 > 1:29 1 > ⋮
5, 抑え込み中に“待て”がかかった	▶II →	連動してストップします	1:15 15 >
6, 試合再開 10秒で「有効」が、15秒で「技あり」が自動的に加算されます	▶II →	連動してスタートします	1:15 15 > 1:14 16 > ⋮

操作手順	キー操作		モニター表示
	試合時間タイマー	抑え込みタイマー	
7, 抑え込み解けた※1		▶II	1:10 18 1:19 18 ⋮
8, 左選手が抑え込みにはいった 0からのカウントアップを開始します		II◀	＜ 1:05 0 1:04 1 ⋮
9, 20秒経過	連動して ストップします	⬅ストップします	▪ ＜ 0:40 20 ピー!
10, 試合時間経過※2 引き続きゴールデンスコアの試合時間が表示されますので、 試合時間タイマーの ▶II キーでスタートさせてください			▪ 0:00 18 ピー!
11, 試合時間に戻します 抑え込み時間は消灯します	リセット		5:00

抑え込み時間と得点の連動

操作手順	キー操作		モニター表示
	試合時間タイマー	抑え込みタイマー	
1, 右選手が抑え込みにはいった		▶II	1:30 ＞ 0 1:29 ＞ 1 ⋮
2, 10秒経過 自動的に「有効」が与えられます			1:15 ＞ 10 1 I W Y ⋮ I W Y
3, 15秒経過 自動的に「技あり」が与えられます			1:10 ＞ 15 1 I W Y ⋮ I W Y
4, 20秒経過 自動的に「一本」が与えられます ブザーが鳴り試合時間と抑え込みタイマーが停止します	連動して ストップします	⬅ストップします	▪ 1:05 ＞ 20 1 I W Y I W Y ピー!

※1 抑え込みのカウント停止中に、抑え込み **リセット** キーを押すと、抑え込み時間表示が消灯します。

※2 抑え込みカウント中に試合時間が0：00になった場合、試合は継続しますので終了ブザーは鳴らず、抑え込みのカウントも継続します。抑え込みがとけたときは、抑え込み **スタートストップ** キーを押してください。ブザーが鳴って試合が終了します。

時間の訂正がしたいとき(試合時間タイマー、抑え込みタイマー)

カウントを停止し、タイマーの **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、試合時間タイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1の要領で設定しなおしてください。

抑え込み時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、抑え込みタイマーの **クリア** キーを押して、**8ページ**操作手順2④～⑨の要領で設定しなおしてください。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作は**7ページ**をご覧ください。

スコア操作

操作手順	キー操作 スコア	モニター表示
1, 右の選手が有効をとりました	右 Y 有効	0:00 1 I W Y　I W Y
2, 右の選手が1回目の指導を受けました	右 S1	0:00 S1 1 I W Y　I W Y
3, 右の選手が技ありを取りました	右 W 技あり	0:00 S1 11 I W Y　I W Y
4, 右の選手が2回目の指導を受けました	右 S2	0:00 S2 11 I W Y　I W Y
5, 右の選手が3回目の指導を受けました	右 S3	0:00 S3 11 I W Y　I W Y
6, 左の選手が負傷しました	左 負傷回数	0:00 S3 + 11 I W Y　I W Y
7, 左の選手が反則を受けました 自動的に右の選手に一本が与えられます※1	左 H	H 0:00 S3 + 111 I W Y　I W Y
8, 得点と指導をクリアします	クリア	0:00 I W Y　I W Y

※1 表示面では、下段中央に緑色でHが点灯します。

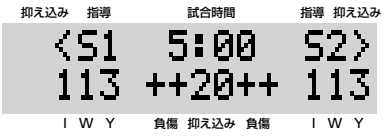
スコアの訂正がしたいとき

カウント停止中に、**訂正** キーを押しながら、減らしたいスコアキー（Y、W、I、S1、S2、S3、H）を押してください。

F02 柔道国際ルール(手動)

[試合時間タイマー]　試合時間タイマー(設定最大99分59秒)
[ス　コ　ア]　得点、罰則、反則、負傷回数
[抑え込みタイマー]　抑え込みタイマー(設定最大99秒)

抑え込み時間に、国際ルールの「一本＝20秒」と、「技ありをとられている場合＝15秒」があらかじめセットされています。
抑え込みタイマーと得点、および罰則と得点の連動はありません。



試合時間タイマー/抑え込みタイマー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	試合時間タイマー	抑え込みタイマー	
1, 試合時間に合わせてください(例：5分) 試合時間タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 ＋ ×5回		5:00
2, ゴールデンスコア(延長戦)の試合時間の設定と抑え込み時間の設定を変更する場合 ① 試合時間をメモリーします	リセット		0:00 P2
② ゴールデンスコアの試合時間に合わせてください(例：3分のカウントダウン) (変更しなければ無制限のカウントアップ) 試合時間タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 ＋ ×3回		3:00 P2
③ ゴールデンスコアの試合時間をメモリーします	リセット		5:00 20 P3
④ 抑え込み「一本」の時間を変更します(例：25秒) (変更しなければ20秒) 抑え込みタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 ＋ ×5回	5:00 25 P3
⑤ 抑え込み「一本」の時間をメモリーします		リセット	5:00 15 P4
⑥ 抑え込み「技あり」の時間を変更します(例：20秒) (変更しなければ15秒) 抑え込みタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 ＋ ×5回	5:00 20 P4
⑦ 抑え込み「技あり」の時間をメモリーします ※以下の説明は、ゴールデンスコアの試合時間、抑え込み時間の設定を変更しなかった場合		リセット	5:00
3, 試合開始 設定時間がメモリーされます	▶II		5:00 4:59 ⋮
4, 右選手が抑え込みにはいった		▶II	1:30 › 0 1:29 › 1 ⋮
5, 抑え込み中に“待て”がかかった	▶II →	連動してストップします	1:15 › 15
6, 試合再開	▶II →	連動してスタートします	1:15 › 15 1:14 › 16 ⋮

操作手順	キー操作		モニター表示	
	試合時間タイマー	抑え込みタイマー		
7, 抑え込み解けた※1		▶II	1:10 18 1:19 18 ⋮	
8, 左選手が抑え込みにはいった 0からのカウントアップを開始します※2		II◀	＜ 1:05 0 1:04 1 ⋮	
9, 20秒経過	連動して ストップします	←ストップします	▪ ＜ 0:40 20	ピー!
10, 試合時間経過※3 引き続きゴールデンスコアの試合時間が表示されますので、 試合時間タイマーの ▶II キーでスタートさせてください			▪ 0:00 18	ピー!
11, 試合時間に戻します 抑え込み時間は消灯します	リセット		5:00	

※1 抑え込みのカウント停止中に、抑え込み **リセット** キーを押すと、抑え込み時間表示が消灯します。
※2 抑え込まれた選手がすでに技ありをとられている場合、15秒経過するとブザーが鳴ってカウントが止まります。
※3 抑え込みカウント中に試合時間が0：00になった場合、試合は継続しますので終了ブザーは鳴らず、
抑え込みのカウントも継続します。抑え込みがとけたときは、抑え込み **スタートストップ** キーを押してください。
ブザーが鳴って試合が終了します。

時間の訂正がしたいとき(試合時間タイマー、抑え込みタイマー)

カウントを停止し、タイマーの **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、試合時間タイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1の要領で設定しなおしてください。

抑え込み時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、抑え込みタイマーの **クリア** キーを押して、**11ページ**操作手順2 ④～⑦の要領で設定しなおしてください。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作は**7ページ**をご覧ください。

スコア操作

操作手順	キー操作 スコア	モニター表示
1, 右の選手が有効をとりました	右 Y 有効	0:00 1 I W Y　I W Y
2, 右の選手が1回目の指導を受けました	右 S1	0:00 S1 1 I W Y　I W Y
3, 右の選手が技ありを取りました	右 W 技あり	0:00 S1 11 I W Y　I W Y
4, 右の選手が2回目の指導を受けました	右 S2	0:00 S2 11 I W Y　I W Y
5, 右の選手が3回目の指導を受けました	右 S3	0:00 S3 11 I W Y　I W Y
6, 左の選手が負傷しました	左 負傷回数	0:00 S3 + 11 I W Y　I W Y
7, 左の選手が反則を受けました※1	左 H	H 0:00 S3 + 11 I W Y　I W Y
右の選手に一本が与えられます	右 I 一本	H 0:00 S3 + 111 I W Y　I W Y
8, 得点と指導をクリアします	クリア	0:00 I W Y　I W Y

※1 表示面では、下段中央に緑色でHが点灯します。

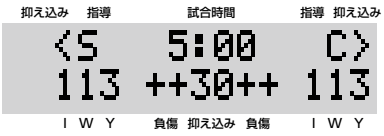
スコアの訂正がしたいとき

カウント停止中に、**訂正** キーを押しながら、減らしたいスコアキー(Y、W、I、S1、S2、S3、H)を押してください。

F03 柔道国内ルール(連動)

[試合時間タイマー]　試合時間タイマー(設定最大99分59秒)
[ス　コ　ア]　得点、罰則、反則、負傷回数
[抑え込みタイマー]　抑え込みタイマー(設定最大99秒)

抑え込み時間に、国内ルールの「一本＝30秒」、「技あり＝25秒」、「有効＝20秒」があらかじめセットされており、時間が経過すると自動的に各得点が加算されます。また、注意を受けたとき相手に「有効」が、警告を受けたとき相手に「技あり」が、「反則」を受けると相手に「一本」が、2回目の「技あり」を取ったとき「一本」が自動的に与えられます。



試合時間タイマー/抑え込みタイマー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	試合時間タイマー	抑え込みタイマー	
1, 試合時間に合わせてください(例：5分) タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 ＋ ×5回		5:00
2, ゴールデンスコア(延長戦)の試合時間の設定と抑え込み時間の設定を変更する場合			
① 試合時間をメモリーします	リセット		0:00 P2
② ゴールデンスコアの試合時間に合わせてください(例：3分のカウントダウン) (変更しなければ無制限のカウントアップ) 試合時間タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 ＋ ×3回		3:00 P2
③ ゴールデンスコアの試合時間をメモリーします	リセット		5:00 30 P3
④ 抑え込み「一本」の時間を変更します(例：35秒) (変更しなければ30秒) 抑え込みタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 ＋ ×5回	5:00 35 P3
⑤ 抑え込み「一本」の時間をメモリーします		リセット	5:00 25 P4
⑥ 抑え込み「技あり」の時間を変更します(例：30秒) (変更しなければ25秒) 抑え込みタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 ＋ ×5回	5:00 30 P4
⑦ 抑え込み「技あり」の時間をメモリーします		リセット	5:00 20 P5
⑧ 抑え込み「有効」の時間を変更します(例：25秒) (変更しなければ20秒) 抑え込みタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 ＋ ×5回	5:00 25 P5
⑨ 抑え込み「有効」の時間をメモリーします ※以下の説明は抑え込み時間の設定を変更しなかった場合		リセット	5:00
3, 試合開始 設定時間がメモリーされます	▶II		5:00 4:59 ⋮
4, 右選手が抑え込みにはいった		▶II	1:30 0 > 1:29 1 > ⋮
5, 抑え込み中に“待て”がかかった	▶II →	連動してストップします	1:15 15 >
6, 試合再開 20秒で「有効」が、25秒で「技あり」が自動的に加算されます	▶II →	連動してスタートします	1:15 15 > 1:14 16 > ⋮

操作手順	キー操作		モニター表示
	試合時間タイマー	抑え込みタイマー	
7, 抑え込み解けた※1		▶II	1:10 18 1:09 18 ⋮
8, 左選手が抑え込みはいった 0からのカウントアップを開始します		II◀	1:05 0 1:04 1 ⋮
9, 30秒経過	連動して ストップします	ストップします	0:35 30 ピー!
10, 試合時間経過※2 ゴールデンスコアのプログラムがある場合は、 引き続きゴールデンスコアの試合時間が表示されますので、 試合時間タイマーの ▶II キーでスタートさせてください			0:00 18 ピー!
11, 試合時間に戻します 抑え込み時間は消灯します	リセット		5:00

抑え込み時間と得点の連動

操作手順	キー操作		モニター表示
	試合時間タイマー	抑え込みタイマー	
1, 右選手が抑え込みにはいった		▶II	1:30 0 1:29 1 ⋮
2, 20秒経過 自動的に「有効」が与えられます			1:10 20 1 IWY ⋮ IWY
3, 25秒経過 自動的に「技あり」が与えられます			1:05 25 1 IWY ⋮ IWY
4, 30秒経過 自動的に「一本」が与えられます ブザーが鳴り試合時間と抑え込みタイマーが停止します	連動して ストップします	ストップします	1:00 30 1 ピー! IWY IWY

※1 抑え込みのカウント停止中に、抑え込み **リセット** キーを押すと、抑え込み時間表示が消灯します。

※2 抑え込みカウント中に試合時間が0：00になった場合、試合は継続しますので終了ブザーは鳴らず、抑え込みのカウントも継続します。抑え込みがとけたときは、抑え込み **スタートストップ** キーを押してください。ブザーが鳴って試合が終了します。

時間の訂正がしたいとき（試合時間タイマー、抑え込みタイマー）

カウントを停止し、タイマーの **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、試合時間タイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1の要領で設定しなおしてください。

抑え込み時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、抑え込みタイマーの **クリア** キーを押して、**14ページ**操作手順2④～⑨の要領で設定しなおしてください。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作は**7ページ**をご覧ください。

スコア操作

操作手順	キー操作 スコア	モニター表示
1, 右の選手が有効をとりました	右 Y 有効	0:00 1 I W Y　I W Y
2, 右の選手が指導を受けました	右 S1	0:00 S 1 I W Y　I W Y
3, 右の選手が技ありを取りました	右 W 技あり	0:00 S 11 I W Y　I W Y
4, 右の選手が注意を受けました 自動的に左の選手に有効が与えられます	右 S2	0:00 C 1 11 I W Y　I W Y
5, 右の選手が警告を受けました 自動的に左の選手に技ありが与えられます	右 S3	0:00 K 1 11 I W Y　I W Y
6, 左の選手が負傷しました	左 負傷回数	0:00 K 1 + 11 I W Y　I W Y
7, 左の選手が反則を受けました※1 自動的に右の選手に一本が与えられます	左 H	H 0:00 K 1 + 111 I W Y　I W Y
8, 得点と指導をクリアします	クリア	0:00 I W Y　I W Y

※1 表示面では、下段中央に緑色でHが点灯します。

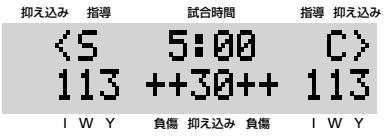
スコアの訂正がしたいとき

カウント停止中に、**訂正** キーを押しながら、減らしたいスコアキー（Y、W、I、S1、S2、S3、H）を押してください。

F04 柔道国内ルール(手動)

[試合時間タイマー]　試合時間タイマー(設定最大99分59秒)
[ス　コ　ア]　得点、罰則、反則、負傷回数
[抑え込みタイマー]　抑え込みタイマー(設定最大99秒)

抑え込み時間に、国内ルールの「一本＝30秒」と、「技ありをとられている場合＝25秒」があらかじめセットされています。
抑え込みタイマーおよび罰則と得点の連動はありません。



試合時間タイマー/抑え込みタイマー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	試合時間タイマー	抑え込みタイマー	
1, 試合時間に合わせてください(例：5分) 試合時間タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 ＋ ×5回		5:00
2, ゴールデンスコア(延長戦)の試合時間の設定と抑え込み時間の設定を変更する場合			
① 試合時間をメモリーします	リセット		0:00 P2
② ゴールデンスコアの試合時間に合わせてください(例：3分のカウントダウン) (変更しなければ無制限のカウントアップ) 試合時間タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 ＋ ×3回		3:00 P2
③ ゴールデンスコアの試合時間をメモリーします	リセット		5:00 30 P3
④ 抑え込み「一本」の時間を変更します(例：35秒) (変更しなければ30秒) 抑え込みタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 ＋ ×5回	5:00 35 P3
⑤ 抑え込み「一本」の時間をメモリーします		リセット	5:00 25 P4
⑥ 抑え込み「技あり」の時間を変更します(例：30秒) (変更しなければ25秒) 抑え込みタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 ＋ ×5回	5:00 30 P4
⑦ 抑え込み「技あり」の時間をメモリーします		リセット	5:00
3, 試合開始 設定時間がメモリーされます	▶II		5:00 4:59 ⋮
4, 右選手が抑え込みにはいった		▶II	1:30 > 0 1:29 > 1 ⋮
5, 抑え込み中に“待て”がかかった	▶II →	連動してストップします	1:15 > 15
6, 試合再開	▶II →	連動してスタートします	1:15 > 15 1:14 > 16 ⋮

操作手順	キー操作		モニター表示
	試合時間タイマー	抑え込みタイマー	
7, 抑え込み解けた※1		▶II	1:10 18 1:09 18 ⋮
8, 左選手が抑え込みはいった 0からのカウントアップを開始します※2		II◀	＜ 1:05 0 1:04 1 ⋮
9, 25秒経過	連動して ストップします	←ストップします	▪ ＜ 0:35 30 ピー!
10, 試合時間経過※3 ゴールデンスコアのプログラムがある場合は、 引き続きゴールデンスコアの試合時間が表示されますので、 試合時間タイマーの ▶II キーでスタートさせてください			▪ 0:00 18 ピー!
11, 試合時間に戻します 抑え込み時間は消灯します	リセット		5:00

※1 抑え込みのカウント停止中に、抑え込み **リセット** キーを押すと、抑え込み時間表示が消灯します。
※2 抑え込まれた選手がすでに技ありをとられている場合、25秒経過するとブザーが鳴ってカウントが止まります。
※3 抑え込みカウント中に試合時間が0：00になった場合、試合は継続しますので終了ブザーは鳴らず、
抑え込みのカウントも継続します。抑え込みがとけたときは、抑え込み **スタートストップ** キーを押してください。
ブザーが鳴って試合が終了します。

時間の訂正がしたいとき(試合時間タイマー、抑え込みタイマー)

カウントを停止し、タイマーの **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、試合時間タイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1の要領で設定しなおしてください。

抑え込み時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、抑え込みタイマーの **クリア** キーを押して、**17ページ**操作手順2 ④～⑦の要領で設定しなおしてください。

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作は**7ページ**をご覧ください。

スコア操作

操作手順	キー操作 スコア	モニター表示
1, 右の選手が有効をとりました	右 Y 有効	0:00 1 I W Y　I W Y
2, 右の選手が指導を受けました	右 S1	0:00　S 1 I W Y　I W Y
3, 右の選手が技ありを取りました	右 W 技あり	0:00　S 11 I W Y　I W Y
4, 右の選手が注意を受けました	右 S2	0:00　C 11 I W Y　I W Y
左の選手に有効が与えられます	左 Y 有効	0:00　C 1　11 I W Y　I W Y
5, 右の選手が警告を受けました	右 S3	0:00　K 1　11 I W Y　I W Y
左の選手に技ありが与えられます	左 W 技あり	0:00　S3 11　11 I W Y　I W Y
左の選手の有効を取り消します	訂正 を押しながら　左 Y 有効	0:00　K 1　11 I W Y　I W Y
6, 左の選手が負傷しました	左 負傷回数	0:00　K 1 +　11 I W Y　I W Y
7, 左の選手が反則を受けました※1	左 H	H　0:00　K 1 +　11 I W Y　I W Y
右の選手に一本が与えられます	右 I 一本	H　0:00　K 1 +　111 I W Y　I W Y
8, 得点と指導をクリアします	クリア	0:00 I W Y　I W Y

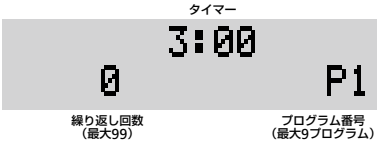
※1 表示面では、下段中央に緑色でHが点灯します。

スコアの訂正がしたいとき

カウント停止中に、**訂正** キーを押しながら、減らしたいスコアキー(Y、W、I、S1、S2、S3、H)を押してください。

F05 プログラムタイマー

[試合時間タイマー]　タイマー
[ス　コ　ア]　ーーーーーーーー
[抑え込みタイマー]　繰り返し回数
最大9種類の時間を連続設定(プログラム)できるタイマーです。



タイマー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	試合時間タイマー	抑え込みタイマー	
1, プログラム1(P1)を希望の時間に合わせてください(例：3分) 試合時間タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 ＋ ×3回		3:00 0 P1
2, プログラム1の時間をメモリーします プログラム番号がP2にかわります	リセット		0:00 0 P2
3, プログラム2(P2)を希望の時間に合わせてください(例：1分) 試合時間タイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1キー	分 ＋		1:00 0 P2
4, プログラム2の時間をメモリーします プログラム番号がP3にかわります	リセット		0:00 0 P3
5, ご希望に応じてプログラム3以降を1〜4の要領でセットしてください(最大9プログラム)			
6, 繰り返し回数を設定する場合(しない場合はエンドレス)希望の回数に合わせてください(例：3回) 抑え込みタイマー：秒+1、秒−1キー		秒 ＋ ×3回	0:00 3 P3
7, プログラムセット終了	リセット ※省略可		3:00 1 P1
8, スタート プログラム1のカウントダウンがスタートし、0：00になるとブザーが鳴り、引き続きプログラム2のカウントダウンが行われます プログラムのひとまわりを1回とかぞえ、現在の繰り返し回数が表示部下段左に表示されます	▶II		3:00 1 P1 ピー! 2:59 1 P1 ⋮ 0:00 1 P1 ピー! 1:00 1 P2 0:59 1 P2 ⋮ 0:00 1 P2 ピー! 3:00 2 P1 2:59 2 P1 ⋮ 3回繰り返してストップ
9, プログラムの最初に戻します	リセット		3:00 1 P1

早送りキー操作、ブザー操作、ブザー切り換え操作、カウントアップダウン切り換え操作は**7ページ**をご覧ください。

時間の訂正がしたいとき

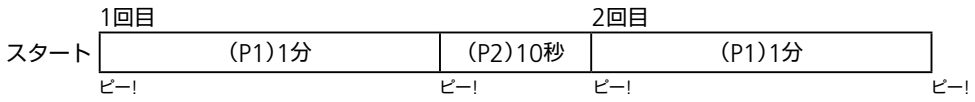
カウント停止中に、試合時間タイマーの **分 +1** **分 −1** **秒 +1** **秒 −1** キーで訂正してください。

時間の設定を変えたいとき

カウント停止中に、試合時間タイマーの **クリア** キーを押して、操作手順1〜7の要領で設定しなおしてください。

最後の休憩時間をなくしたいとき

操作手順8（20ページ）の前にスコア **クリア** キーを押してください。
（例）プログラム1（P1）にダッシュ1分を、プログラム2（P2）に休憩10秒を設定し、繰り返し回数を2回にした場合



となり、2回目のP2（休憩10秒）はカウントされずにストップします

7 故障かな、と思ったら

修理を依頼される前に、 次の点をもう一度ご確認ください。

症状	ご確認ください。	使用を再開する時
点灯しない	●電源プラグがコンセントに、しっかり差し込まれていますか？	●しっかり差し込んでください。
	●電源コードが断線していませんか？	●交換してください。電源コードPW05C3
途中で0に戻るでたらめな表示をする	●電源を瞬間的にON/OFFしませんでしたか？（電源が瞬間的に落ちたり、大きなノイズがのると動作がおかしくなることがあります）	●一度電源を切って、5秒以上の間隔をあけてから、もう一度電源を入れてください。 ●試合時間タイマー **クリア** キーを5秒以上押し続けてオールリセットを行ってください。
キーを受けない	●2つ以上のキーを同時に押していませんか？	●キーは1つずつ押してください。
	●子機として使用していませんでしたか？	● **親機** キーを押してください。
子機が親機と同じ表示をしない	● **親機** キーを押しましたか？	●操作するデジタイマ柔道(UX0110J)の **親機** キーを押してください。
	●通信ケーブルが抜けていませんか？	●通信ケーブルを接続してください。

上記以外の異常がある場合は、使用を中止し、電源プラグを抜いてから、販売店に点検、修理をご相談ください。

長年ご使用の際は、点検を

このような症状はありませんか？
●電源コード、プラグが非常に熱い。
●煙が出たり、焦げ臭いにおいがする。
●本体の一部に割れやゆるみ、がたつきがある
●本体に触ると、ピリピリ電気を感じる。
●その他、異常や故障がある

ご使用中止
このような症状の時は、故障や事故防止のため、電源を切り、コンセントから電源プラグを抜いて、販売店に点検や修理をご相談ください。

デジタイマ柔道(UX0110J) 商品仕様

サイズ、重量： 幅71.5×奥行24×高さ38cm、5kg
　　数字高さ 上段：14cm、下段：13cm、中央下段：12cm
表示： 白色LED、赤色LED、黄色LED、緑色LED
電源： AC100V 50/60Hz
最大消費電力： 60W
材質： ABS樹脂
付属品： 選手色ステッカー 白 S1・S2・S3 , 青 S1・S2・S3 , 白 S・C・K , 赤 S・C・K 各1枚
　　電源コード(PW05C3)1本、取扱説明書
生産国： 日本/ Made in Japan
※品質向上のため、予告なく仕様を変更することがあります。あらかじめご了承ください。

※製品の機能を維持するために必要な補修用性能部品の最低保有期間は、製造打ち切り後7年です。

保証書

本保証書は下記の保証規定の内容により、無料で修理および調整を行うことお約束するものです。

品名 / 品番 **デジタイマ柔道 / UX0110J**
保証期間 **お買い上げ日より6か月**
お買い上げ日
販売店名

お名前
ご住所
お電話番号 （　　）　　-

発売元 株式会社 モルテン
東京都墨田区横川五丁目5-7
電話 03-3625-8302 www.molten.co.jp

保証規定
■保証期間中に、お客様の正常なご使用状態で万一故障した場合は、本保証書に記載された保証規定にしたがい、無償で修理させていただきますので、製品と本保証書をご持参、ご提示の上お買い上げの販売店にご依頼ください。※本保証書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。
■この保証書は国内で使用される場合だけ有効です。
This warranty shall be valid only in Japan.

■保証期間内でも、以下の場合は有償修理となります。
1,保証書のご提示がない場合　2,保証書にお買い上げ年月日、お客様名、販売店名の記入がない場合、または字句を書き換えられた場合　3,使用者側での輸送、移動時の落下などお取り扱いが適当でないために生じた故障、損傷の場合　4,説明書に記載の使用方法および注意に反するお取り扱い、または不良な修理や改造による故障、損傷　5,火災や天災、異常電圧など、外部に要因がある場合